

# ビデオ表現技術教育の実例と考察

藤本文彦

## 第1章 AV表現技術の学習

### 第1節 本学におけるAV表現学習

本学では、オーディオ・ヴィジュアル教育の科目として、次の2科目を開講している。

第1年次：AV概論、同演習

第2年次：デジタルAV演習

この教育においては、映像情報機器（テレビ、ラジオ、ビデオ装置等）の基本構造から、映像表現の基礎を学んだ後、ビデオカメラを用いて、実際に撮影を行い、作品を作っていくことを通して、表現技術を学習させている。

本論では、この、作品制作の実技指導の内容について解説すると同時に、そこで問題となったカリキュラム上の問題、機材上の問題、指導上の問題等について論じる。

### 第2節 1年次AV演習における個別指導の問題

AV演習（第1学年）の授業に於いては、学生個人の個別指導が必要となる。そのために、起きる問題は大きく2点に分けられる。

第1に、個別指導には時間がかかるため、授業時間内に全員の指導ができないことがある。

第2に、1人1人を個室で指導することができないため、演習室の一角で指導しているが、その際に、他の学生が見ていることである。

#### 第1項 個別指導にかかる時間

第1の点に関して、現在の受講者は1クラス50人×2クラスである。

演習の1コマは、90分であるから、仮に、開始と同時に学生の個別指導を開始したとしても、1人に充てられる時間は  $90 \text{分} / 50 = 1.8 \text{分}$  すなわち、2分弱である。この時間に、ビデオテープの交換なども含まれるので、正味1分以下となるが、これでは、実際の指導はでき

ない。

実際の記録によると、授業時間の区切り無く、午後1時10分から、6時過ぎまで、正味5時間（300分）の指導により、指導できた学生数と、1人あたりの時間を見ると、

1998年12月4日     54名     300分/54人  $\div$  6分/1人

1998年12月11日    32名     300分/32人  $\div$  10分/1人

となる。

受講者数に対して、実際に指導した人数が少ないのは、学生には、1回の演習で完結しない場合には、次回に続けて行えばよい、数回の演習で1回指導に来ればよい、という形式で演習を行っているからである。

ここで行われた指導法は、大きく改善して、時間を短縮することは困難である。従って、同じ方法で行う限り、1人にかかる時間は、6分～10分 ありと見て良い。

つまり、個別指導を行う限り、90分の授業では、 $90分/6分 = 15人$ が、上限である。

これを元に、現在の学生数100人が、若干増加して、1学年120人として、クラス編成を考えると、

演習を毎回指導するなら、15人クラス編成      $120人/15 \div 8$ クラス

2週に1度指導するなら     30人クラス編成      $120人/30 \div 4$ クラス

3週に1度指導するなら     45人クラス編成      $120人/45 \div 3$ クラス

ということになる。

8クラス編成というのは、クラス数が多すぎる。時間割上も、編成が困難であるので、4クラス編成とし、2週に1度の指導とするのが、適当ではないかと思われる。3週に1度の指導では、学生指導が希薄になってしまうおそれがある。

なお、これが、本学定員180人であると考えると、2週に1度の指導体制として、

$180人/30人 = 6$ クラス

の編成となる。

毎週6クラスの演習授業の実施は、1人の教員に対しては、かなりの負担である。

これは、同一内容の講義を6回繰り返すのとは異なり、全て、学生の個別指導である点を考

慮すると、大きな負担とならざるを得ない。

従って、現状での AV 演習授業を 教員 1 人、学生 180 人で行うことが、不可能ではないとしても、過大な負担となることを意味する。

しかし、これを改善する方法については、本稿ではこれ以上触れることなく、別の機会に論じることとする。

## 第 2 項 個別指導の場所の問題

学生の映像作品を個別指導する際に、現在は、演習室の一角にテレビを設置し、そこに学生がテープを持って来て、それを見ながら、個別指導する形式をとっている。

この形式は、オープンスペースで、かつ、指導を待つ順番待ちの学生たちにも、見えるような形で行った。

この形式をとったのには、いくつかの意味がある。

### (1) 場所の制限の問題。

個別指導を行う場所が演習室に無かったのが、このようなスタイルをとった、最初の動機である。しかし、その結果、(2)、(3) で述べるような効果があったので、今後もし、個別指導室ができたとしても、その部屋にする予定はない。

### (2) 待ち行列参加学生への同時指導

指導にあたって、他人の作品を見て、その良い点、悪い点を知らせることは有効な方法である。しかし、講義の様な形式で、他人の作品を見て、解説することは、学生の関心を引きつける時間に限りがある。しかも、講義の時間と、演習で制作の時間の区分けが必要である。

個別指導の順番待ちの時に、他の人の作品が見られることは、待っている学生にとっても参考になり、その指導を見ることは、自分の作った作品以外の作品の作り方を知る上で有効であり、単なる待ち時間としての無効な時間ではなく、有効な時間として使える。

### (3) 他人に見られることを意識して作品を作る意義

この指導法では、自分の作品を数人の他の学生が見ている、ということを知ることになる。この授業の目的は、人に見せる作品を作ることであるが、大多数の学生は、自分の作品を人前に公開することに抵抗を感じている。

この指導法では、自分と先生以外に、数人の待っている学生が見る、という状態であることが、学生に分かる。

始めは、他人に見せては恥ずかしい、という意識を持っている学生が多いのであるが、次第に少しずつ、他人に見られることを意識して作ることができるようになってくる。もちろん、全ての学生がそうなるわけではなく、最後まで、他人に見られることを極端に嫌う学生も居るが、これは、性格上の問題であり、全ての学生が映像クリエイターになるわけではない以上、これは、やむを得ないことである。

なお、他人に見られることの恥ずかしさの、大きな比率を占めているのは、映像そのものより、自分の声の入ったナレーションであって、そのような、学生は、音声のボリュームを絞ってほしいと願い出るのであるが、その点に関しては、以下の章で検討する。

### 第3項 個別指導の内容に関する問題

学生の作品を見ながら、個別に指導する時に問題となるのは、映像作品を客観的に判断する基準が困難である点である。基本的には、安定したカメラワーク、目的とする物の特徴を表すシーン、適切なナレーションなどがあるが、それを無視した作品を作ってもインパクトがあれば良いとして評価することも必要である。

(今のテレビドラマの撮影法として、わざとカメラを不安定にする方法や、ライブ演奏で、わざとピントをずらして臨場感を出す方法などが使用されている。)

学生作品の評価を、持ってきたその場の作品を見て、指導するのであるが、そのときに、前回見た作品の評価と大きく違ってはいけない。これは、なかなか難しい。極めて似た作品でも、一方には、良い評価を与え、もう一方には、厳しい評価を与えることもある。その違いは、総合的な判断であり、説明困難な場合も多い。しかし、それよりも、重要なことは、個別の作品に対する評価が毎回変わったりしないことであり、これは、難しい。現在100人の作品なので何とか記憶しているが、これが、200人、300人になると、指導する側として、困難になってくると思われる。

### 第4項 指導の統一性の問題

映像作品の評価・指導については、1人の教員が指導している場合ですら、その時々によって異なることがある。ある時には、ここは良くないから、このように直せと言いながら、次にそれを指導どおりになおしてきても、まだ良くないと言うようなこともある。

それは、さらに、複数の教員が当たれば、それぞれの持つ感性の違いもあって、学生にとっては、全然別のことを言われているのではないかと混乱する事となる。

映像作品は、人によって評価基準が違って当然であるが、そのことを学生に納得させる

のは困難である。

学生数の問題から、複数の教員が指導に当たる場合でも、少なくとも、最初の教育に於いては、担当教員を決めて、指導をするほうが良いのではないと思われる。

一通りの指導を行った後、また、別の教員が、別の感性で教育するのは、いろいろな感性があることを知る上でも有効であることは、否定できない。

## 第5項 個別指導に関するまとめ

上記に考察したような、個別指導の問題は、量的問題が大きいことが分かるが、質を落とさずに続けることが有効であると考えられる。そのためのカリキュラム編成などを考えなければならない。

## 第2章 1年次作品制作に当たっての映像素材の問題

ここでは、この数年に学生が制作したビデオ作品を分類し、それぞれの作品の傾向と、指導法について、検討する。

### 第1節 学生作品の傾向

学生には、次のような撮影課題のうち、一つを選ぶよう指定した。

- ・自分の持ち物について、どこで手に入れ、どのような特徴があり、どこが気に入っているのかを解説したビデオ。
- ・ぬいぐるみを使ってミニドラマを作る。(ぬいぐるみは20体ほどを、こちらで用意した)
- ・自分の生い立ちを自己紹介する。
- ・その他、何でも自分で面白いと思う作品を作る。

その結果、学生の取り上げた題材は、概算で、次のような数となった。

#### 持ち物

・携帯電話、キーホルダー	13人
・時計、MD、ライター	5人
・かばん、財布、他持ち物	15人
・CD、本など	3人
ぬいぐるみを使った作品	14人

自分の生き立ち	3 人
その他	24 人

課題未提出者や、テーマの不明な作品などもあるので、合計が 100 人に満たない。

これらの作品の分析については、既に前論文（本学紀要第 11 号）に論じているので、詳細は省略する。

全体を見ての傾向としては、自分の持ち物の紹介に関しては、数回の指導の後、そのもの自身の機能や、動きのあるもの（携帯電話や、かばんなど）を取り上げる傾向が高くなり、動きの乏しい CD や、本等を取り上げるものが減った。

また、ぬいぐるみを使った作品の特徴として、授業で、コマ撮りの方法を教えたところ、これを応用して、物語的な作品を作る学生が増えた。

このコマ撮り技法とは、毎秒 1 コマ～数秒に 1 コマ程度の静止画像を連続して撮り、ぬいぐるみ人形などを、少しずつ動かして動きを表す技術であって、今から 30 年ほど前の、子供向け人形劇などに使われた技法である。

しかし、学生は、一度この技術を知ると、それを面白がって行うようになり、中には、5 分に及ぶ大作もある。代表例として、「カバとカバ飼いと、それをねらうハンター」「月面の怪獣」などがある。これらの作品は、限られた種類のぬいぐるみをうまく使って構成された作品であって、こうした、創造力を持つ学生は、有望である。

### 第 3 章 音声の重要性について

#### 第 1 節 映像と音声の誤解されている一般論

映像作品を作るに当たって、音声は、重要な意義を持っている。

一般には、良い映像を作れば、見る側に理解されると考えられているが、実は、我々の感覚の大きな部分は、音声に支えられている。

音の出ないテレビを見ていても、その内容は、ほとんど理解することができない。

逆に、音さえ流れていれば、映像をあまり見なくても、テレビの内容は、ほとんど理解できる。

もちろん、これは、一般論であり、画面を一瞬でも見逃すと、分からなくなる映像作品もあるが、映画やドラマは別として、バラエティー番組等は、音声だけでほとんどのことが理解できる。しかし、この点に関しては、本論のテーマではないので、別途論じることにする。

映像作品を作るに当たって、音声に関しては、あまり気にとめない学生が多い。これは、本

学のシステムが、音声を十分に良質に録音できるシステムになっていないせいもあるが、このことに関しては、重要な問題がある。

同じアニメーションのビデオを学生に見せたときに、次のような条件では、学生の反応が全く異なる。画質は同一レベルで、VHS 3 倍モード収録、音声だけが異なる場合である。

(1) モノラル音声、VHS 音声トラック、通常テレビ

音声は、AM ラジオ程度であり、迫力に欠け、内容の臨場感も十分でない。

(2) ステレオ音声、VHS 音声トラック、通常テレビ

ステレオで臨場感が増した。しかし、音の質は薄っぺらい感じを受け、迫力に欠ける。

(3) ステレオ音声、VHS 深層記録 (注 1)、通常テレビ

音声の質が FM 並に向上し、臨場感、迫力ともに増した。

(4) ステレオ音声、VHS 深層記録、ドルビーサラウンド音響システム

音声の質が向上した以上に、音声の方向性、残響なども、加えられ、作品にのめり込めるだけの迫力が出た。

(注 1) VHS 深層記録

VHS ビデオテープに音声を録音する際、従来は、カセットテープと同じ様な、固定ヘッドでの記録を行っていたが、この方式では音声の質が、十分ではない。映像記録と同様に、回転ヘッドを用いて、音声を録音することで音質を高めることができたが、その際、映像信号は、テープ面の浅い面に、音声信号は、テープの深い面に記録されることから、深層記録方式と呼ばれる。

上記の例は、VHS ビデオテープの場合であるが、本学で用いている Hi 8 ビデオカメラでも、同様の方式がとられている。

ただし、Hi 8 方式の場合、旧タイプとの互換性のために、音声トラックが使用されているが、通常は、ビデオ信号の一部に、音声信号が入れられているので、音質的には、十分な音質を持っている。(16 KHz)。Hi 8 は、テープへの記録方式としてはアナログであるが、映像と音声の処理に関しては、デジタルであると考えても良いであろう。

ここで、論じたかった点は、上記の各論ではなく、映像表現に於いて、いかに音声が重要であるか、ということである。一般に思われているように、音声は、映像の付随的なあるいは、補足的な物ではなく、音声は、表現上、極めて重要なものであり、映像と音声の重要性には、優劣付けがたい物がある、ということである。同じ映像でも、音によって、受け手の印象が変わってくる。

## 第2節 多人数での映像・音声収録の困難

本学の学生の作品を見る限り、音声に十分な配慮をした作品は少ない。

それは、第1に、学生の演習環境に於いて、音声収録をきちんと行うことが難しいからである。

現在は、55人の実習室で、それぞれの机の上に置かれたビデオを使って録音しているので、互いの机上の音声が混じってしまう。仮に、収録用のマイクを別途使ったとしても、この状況は大きくは変わらない。個別に録音できる環境が必要である。

## 第3節 恥ずかしさの克服

本学学生作品で、音声があまり充実していないのは、単に、学生が音声の重要性をあまり知らないことだけではなく、知っていたとしても、自分で話しをして、それをビデオに収録することに恥ずかしさを感じている学生が多い、ということである。

周知の通り、自分の声は、自分で聞こえているのと、収録されたものを聞くのとは、大きな違いがある。聞き慣れない、自分の声が、映像と共に流れる事に、抵抗があるのは当然である。

しかし、実は、他の人にとっては、本人の生の声も、収録の声も大きな違いはない。つまり、本人が感じるような、違いは、実はビデオテープには無いのである。

このことが分かれば、ナレーションを付ける事に対しての心理的抵抗は無くなるはずであるが、残念ながら、現在のように、ビデオその他の音声を録音できる装置が普及しているにも関わらず、この心理的抵抗は未だに拭えないでいる。

自分の声が、自分の思っている声と違うことに恥ずかしさを感じるのは、自分だけであることを知らせることで、この一線を克服できると思われる。

## 第4章 2年次ディジタルAV演習

### 第1節 授業の目的と内容

2年次に於いては、単に「もの」を撮影するだけではなく、自分で、企画構成を考えて、撮影、編集を行うことで、より高度な表現技術を習得することを目標とする。

そのため、授業は選択とし、人数も20人程度に絞り、グループで作品を作る方式をとった。

特徴としては、ビデオカメラで撮影した映像を、パソコンでキャプチャーし、ディジタル編集（ノンリニア編集）を行う事とした。

ただし、現状では、キャプチャー、編集のできる機材が一組しかなく、この点が、授業展開上の問題となった。



その他の問題として、グループ単位の制作であるため、同時に指導することが困難であること、1回1コマの授業時間では、撮影に足りないこと、外で撮影するためには、時間外に外出する必要があること等がある。

各種の問題があるために、授業は、変則的な形となった。

理論的な講義等の場合は、全員が所定の時間に授業を受ける、という普通の授業形式をとる。

一方、実際に撮影を行う授業の場合には、グループ単位での指導が基本であるため、学生を、大きく2班に分け、2週に1度の授業とし、各週2コマ通し時間の授業とした。また、必要に応じて、土日や、平日の空き時間に外に出ることとした。

このような方式で、理論の習得と作品作りを平行して行ったが、最後の編集段階での時間が足りず、多くの作品が、最終的な完成型にならなかった。それでも、作品を作ることを通して、学生の表現技術向上に効果があったと思われる。

## 第2節 デジタル編集の技術的問題と、プリ編集

デジタル編集においては、まず、ビデオ映像をキャプチャーし、ノンリニア編集ソフトを用いて編集を行うことになる。

ノンリニア編集ソフトは、メモリとディスクが十分にあれば、数10分から1時間に及ぶビデオも編集が可能であるとうたわれているが、実際には、5分程度を越えると、極端に処理に時間がかかるようになる。特に、効果を付け加えた場合には、再コンパイル、という作業が行われ、これには、編集しているビデオの時間に応じた時間がかかる。

そうしたことから、実際に、能率的な編集が行えるのは、5分以下、できれば、3分程度までの長さであることが望ましい。当然、高速なCPUと、高速・大容量のハードディスクがあれば、状況は改善するが、それでも数10分のビデオを編集するのは、非能率的であると思われる。

この場合、あらかじめ、ビデオテープ上から、編集に使う大体の場所を選び出した上で、その部分をキャプチャーし、デジタル編集するのが良いと思われる。

現在本学で使用しているHi8ビデオカメラには、そのような機能はないが、デジタルビデオカメラ(DV)には、このような編集機能が搭載されている。今後のデジタル編集においては、DVカメラを使用し、プリ編集を行ってから、パソコン上での編集を行うのが効率的であると思われる。

## 第3節 学生のビデオ編集時の問題

今回の演習における最大のネックは、最後のデジタル編集にかかる時間であった。

1日の演習で、1コマ（90分）の時間をかけ、5グループの編集を行う事を考えたが、そうすると、1グループあたり、 $90/5 = 18$ 分 が、割り当て時間になるが、この時間では、實際上、編集を行うことは不可能である。

そこで、2コマ（180分）で、5グループの編集を行うこととしたが、このときも、1グループ 36分である。この時間の全てが編集に使えるわけではなく、データのロード、セーブにかなりの時間がかかった。全作品をHDに入れることができなかったため、一部の学生作品は、CD-Rに焼き、ディスク容量が不足したときには、別の作品をCD-Rに焼く、という作業が入ったため、平均して、ロードに10分、セーブに10分かかり、編集にかけられるのは10分少々、という状態で、非常に効率が悪かった。

改善点としては、大容量（～20GB）のHDを用意するか、高速のCD-R（～8×）を用いるなどがあるが、本質的には、1台のマシンで、複数の編集を同時に行うことに無理があると言える。

このような編集のためには、少なくとも、作品数分のパソコンと、ノンリニア編集ソフトが必要である（キャプチャーは1台でも良いが。）

## 第5章 デジタルAV演習の作品実例

### 第0節 1998年度の学生作品

ここでは、1998年度の、デジタルAV演習で、学生が作った作品について、それぞれの目的、内容、技術上の問題、教育上の問題、等について考察する。

前期で述べたような理由により、完成作品になっていないものもあるが、実際の教育を通して得られた知見を述べる。

ここでは、以下の5作品について取り上げる。

- (1) バンドライブ
- (2) 稚内プレイスポット案内
- (3) 礼文島観光ガイド
- (4) 稚内サイコロの旅
- (5) ビートに乗って学校紹介

それぞれの作品は、それぞれに教育上異なる特質を持っている。

以下で、この5作品について、詳細に検討した結果を報告する。

## 第1節 バンドライブ

### 第1項 目的

学生バンドのライブ収録を通して、スタジオ収録の技術を学ぶ。

### 第2項 機材と配置

スタジオ収録の実例として、学生バンドのライブ収録を行う実習を行った。

使用機材は次の通り。

ハンディカムビデオカメラ	4台	TR-3000
デジタルビデオミキサー		MX-1
SVHS 据え置き型ビデオデッキ		
モニタテレビ	2台	

会場は教室で、機材は図1のように配置した。

配線系統図は、図2に掲げる。

録音は、本来独立マイクを立てるべきであるが、アンプを通した音であるため、第2カメラのマイクを使った。

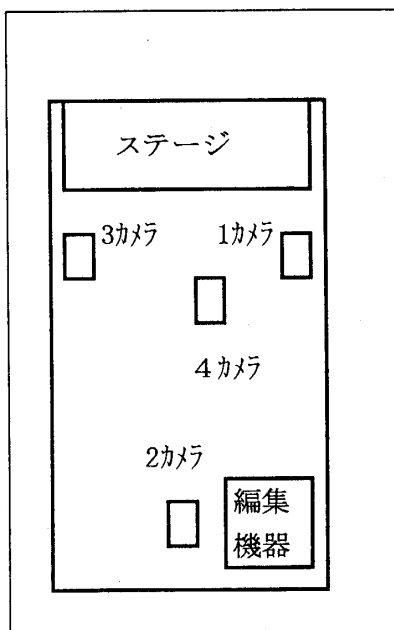


図1 機材配置図

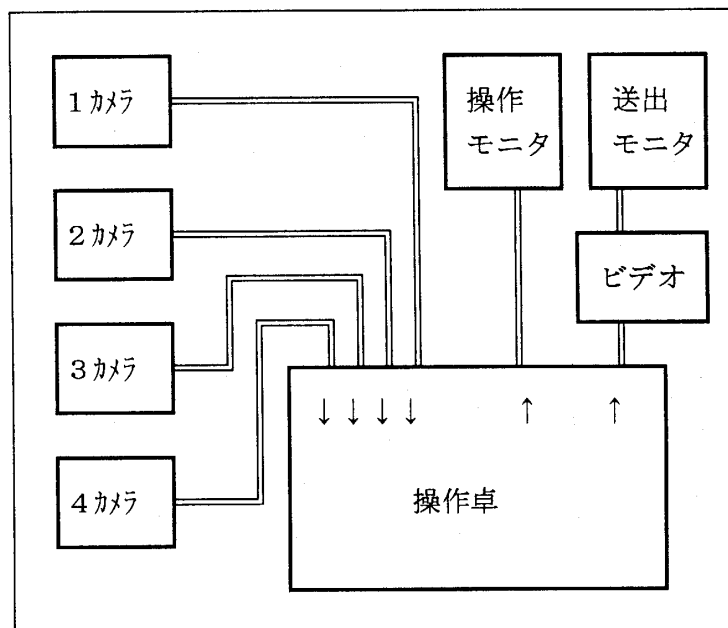


図2 配線系統図

### 第3項 内 容

内容は、学生バンドのライブ収録である。カメラの操作を数人の学生に行わせ、ミキサーのスイッチ操作は、教員の藤木が行った。バンドの演奏に合わせて、適宜場面切り替えなどを行い、その際の、ミキサー操作、操作モニタ画面と、送出画面を学生たちに見せた。

時間は約2時間。

### 第4項 会場の問題

教室であるので、ステージを高く作ることができない。このような状況では、カメラを通常の三脚につけただけでは、聴衆の頭に邪魔されて、満足な映像を撮影することができない。

そこで、第2カメラは机を積み上げた上に設置。第1、第3カメラは、ステージぎりぎりまで寄って撮影することとした。

通常のライブ撮影とは、若干アングルが異なるので、できたビデオを見た感じは、少し違和感を感じる物となったが、教室での収録である以上、やむを得ない。第1、第3カメラも、机を積み上げた上に置く方法もあるが、ライブ撮影で、出演者を上から見る状態での映像は、違和感を感じる。むしろステージ下から煽るような映像の方が、ライブ映像としては自然である。

このような制約は、教室で行う以上、どうにもならない。講堂や、ホールの様に、1m程度の高さのステージのあるところでの演奏が望ましい。

### 第5項 機材の問題点

ミキサーの操作には、ある程度の習熟が必要なので、操作は私（藤木）が行い、学生には操作の状況を見せるにとどめた。

また、民生用価格の機材であるので、反応が遅く、スイッチを切り替えてから実際に場面が変わるまでに0.3秒ほどタイムラグがある。これは、討論などの番組収録では問題とならないが、音楽のように、リズムに合わせて場면을切り替える必要がある場合などは、あらかじめタイムラグを意識し、リズムより若干早めにスイッチを押す必要があるなど、本来必要のない技巧に習熟する必要があった。この点は、メーカーに改善を求めたい点である。

なお、機材的に、インカムが無かったので、操作卓から、カメラ担当の学生に指示を出すことができなかった。これで、思った通りの画面作りができず、やや不満の残る映像となった。

### 第6項 学生指導上の問題点

学生に指導する上での問題は、機材の操作が、数人にしか見えないことである。また、カメラを操作する担当の学生は、自分のカメラしか見ることができず、スイッチ操作などの技術の

習得ができない問題がある。これも、役割を交代して数回行えば良いことであるが、実際には1回しか機会が無かったので、カメラ担当の学生には、適宜、カメラを三脚に置いたまま操作の様子を見に来るように指導した。

## 第7項 まとめ

ライブ撮影は、複数カメラを用いたリアルタイム編集の教材としては、適切な題材である。しかし、一度に指導できる人数に限りがあること。民生機では、操作性に若干難があること。きちんとした会場で行わないと、できた作品に違和感が感じられてしまうことなどが、改善点である。

## 第2節 稚内プレイスポット案内

### 第1項 目 的

観光案内（稚内生活ガイド）のビデオを作ることで、屋外収録と編集の実際を学ぶ。

### 第2項 機 材

#### 録画機材

ハンディカム Hi8 ビデオカメラ 2台

#### 編集機材

DOS/V パソコン

キャプチャーボード DC-30

ノンリニア編集ソフト Premire Ver. 5

以下の節で、機材について、「Hi8カメラと、ノンリニア編集パソコン」と記述してある場合は、ここに掲げた機材と同じ構成である。

### 第3項 内 容

稚内市内の各所を撮影し、稚内のガイドを目的とするビデオを編集した。本当は、観光ガイドか、稚内生活ガイドか、どちらか一方に絞ったものとしたかったのであるが、後から編集すれば良い、ということで、あちこち撮影したので、あまり目的の絞られたものとはならなかった。

#### 第4項 撮影場所

生活ガイド用に、商店街、カラオケ、ゲームセンター、レンタルビデオショップなど  
観光ガイド用に、ノシャップ岬、稚内開基百年記念塔、稚内公園、稚内空港など

#### 第5項 撮影上の問題点

生活ガイドとして、商店などを撮影する際には、外観を撮影するぶんには自由であるが、中を撮影するときには、店の許可を得なければならない。そのためには、使用目的を説明しなければならないので面倒である。そのため、今回の撮影では店内の撮影は、ほとんど行わなかった。よりよい作品作りのためには、店内を撮影させてもらえるような許可願を作成して、学生に持たせるなどする必要がある。

観光ガイド用の場所を撮影する際には、上記のような許可は必要なく、その点では簡単であるし、名所には、それなりのモニュメント等があるので、撮影に際して困ることはない。

しかし、最大の問題は、その場所をよりよく見せるためには、天候、季節、時間等の条件が整ったときでないと、良い映像はとれない、ということである。そのためには、「今日は、撮影に適していそうだ」という日が来たら、即座に撮影に出かけなければならないなど、自然を相手にする困難がある。

たとえば、ノシャップ岬に夕陽が沈む光景をシルエットにして撮影すると、非常に美しい映像が撮影できる。しかし、夕陽が海面に没するまで見える日は、非常に少ない。大抵の場合は、水面近くで雲に隠れてしまうので、1ヶ月に数日位しか良い映像が撮れる日が無いのである。

ノシャップ岬の例では、今日は撮影に適している、ということの判断ができるのは、日没1時間くらい前であり、大学からノシャップ岬まで車で30分位かかることを考慮すると、いつでも即座に撮影に出られるように準備しておく必要がある。

このようなことから、いつ条件が整うか分からない撮影を学生の課題とすることは困難である。そこで、いったん天候等に関わらずに、撮影しておき、より良い条件になったときに撮り直すこととしたが、実際には、学生が、そのような機会に出られることは無かった。このような場面は、過去に私が撮りためてある映像素材を用いることとした。

また、もう一つの問題は、時期の問題である。観光案内とするためには、四季を通しての撮影が必要であるが、カリキュラムの都合上学生が撮影にかかるのは、一年のうち、秋から冬にかけてである。春から夏にかけての映像撮影を行うためには、カリキュラムの改善が必要である。

## 第6項 学生指導上の問題点

今回の作品では、観光か、生活ガイドかに、焦点が絞れなかったので、何となくあちこち撮影した映像を寄せ集めただけのものとなってしまった。

いろいろ撮影して来たら、後で考えよう、という方法の失敗例である。

今後の指導に於いては、あらかじめ焦点を絞り、どのような場所を、どのように撮影するかをじっくり机上で考えさせてから、撮影に臨むようにする、という指導を徹底するのが良いと思われる。

## 第7項 ま と め

観光案内、生活ガイドのような作品を作る際には、どこを、どのように撮影するかを、あらかじめ綿密に計画してからでないと、散漫な作品になってしまう。また、このような撮影では自然条件によって、撮影に適した日があるので、あらかじめ、どのような条件になったら、撮影に出るかを良く計画しておき、適した日にはすぐ出られるように、準備しておくことが重要である。

## 第3節 礼文島観光ガイド

### 第1項 目 的

観光名所のガイドビデオを作成する。

### 第2項 機 材

Hi8カメラとノンリニア編集パソコン

### 第3項 内 容

礼文島の観光名所と、花の撮影を行い、観光ガイド的作品を構成した。

礼文島は、6月中旬から下旬にかけて、花が一斉に開花する。ここに咲く花は、本州では標高1000m以上の高地に生育する高山植物や、礼文島の固有種など、植物学的に興味深いものが多い。また、断崖や奇岩などの、名所も豊富である。この作品では、こうした観光名所と花の紹介をするのが、目的である。

#### 第4項 撮影場所

礼文島内各所、植物園

#### 第5項 撮影上の問題点

礼文島は、特にじっくりと見るのでなければ、1日で十分巡ることができる。しかし、一般の観光バスでは、各所で、撮影を行うのに十分な時間がとれない。そこで、レンタカーを借りて撮影を行った。また、稚内から、礼文島までは、フェリーで往復したが、このような交通費がかさむのが問題である。

さて、この撮影では、2つの技術を習得することが目的である。

第1には、観光名所の撮影法についてである。大体の観光地には、風景を楽しむための展望台や、名前を書いた看板などがあり、こうした素材を撮っておけば、とりあえず無難な作品を作ることができる。

しかし、いくつかの点で注意しなければならない。風景を撮影する際には、他の観光客が邪魔になることがある。たとえば、「○○岬」と書かれた看板を撮りたい場合など、大抵の場合は、その前に大勢の観光客が居て記念写真を撮影しているので、そうした観光客が居なくなるまで待たなければならない。大抵の観光客は団体旅行で来ているので、集団が通り過ぎるまで待てば、次の集団が来るまで観光客の居ない時間ができる。

絶好のチャンスが来るまで、じっと待つことも、良い映像を撮影する際には、必要なのだということを教える必要がある。残念ながら、こういうことに慣れていない学生は、すぐに飽きて、どこかへ遊びに行ってしまうたりするのが、問題である。

それから、機材的な問題としては、観光名所などでは、超広角のレンズが必要である、ということである。観光名所で、雄大な自然を見て感動しても、それを映像にすることは、難しい。

残念ながら民生用カメラは、広角側が十分ではなく、通常は、35 mm カメラ換算で、45 mm 程度までしか、広角側の余裕がない。

ワイドコンバージョンレンズを使用する方法もあり、今回の撮影でもそれを用いたが、ワイドコンバージョンレンズを使用すると、周辺部の光量が不足する、あるいは、カメラとの組み合わせによっては、周辺の「ケラレ」が見られるなど、問題が生じる。カメラメーカーに改善を要望する事項である。

第2には、花のビデオなど、接近して撮影する方法についてである。

花などを撮影する際には、十分に近づいて撮らなければならない。特に、高山植物のように、高さが10 cm 程度のものに関しては、カメラを地面に付ける位の位置で撮影する必要がある。花の撮影に当たっては、立体感を表現するために、対象とする花以外は、フォーカスをぼかし



て撮影する必要がある。このような場合、絞りをマニュアルで調整できることが必要である。大抵の民生機でもマニュアル絞りの設定は可能であるが、最近の機種の中には、そうした調整が非常に面倒なものがある。もちろん、フォーカスもマニュアルでできる事が前提条件である。映像作品を作るためには、こうしたマニュアル操作のやりやすい機種を選定する必要がある。

花の撮影に当たっては、上から見下ろす形で撮影すると、花が平面的になってしまい、見ても、あまり美しくない。花の高さと同じ程度の高さで、横から撮影することが基本である。そのためには、当然、撮影者も地面に這わなくてはならない。学生たちにとっては、このように這ってまで撮影する場合もあることを指導した。

なお、このような場合、ファインダーを上向きにできる民生用カメラは、使い勝手がよい。数少ない民生用カメラの利点であろう。

## 第6項 学生指導上の問題点

前項の様に、良い映像を撮影しようと思えば、「待つこと」、「這うこと」なども必要であることを示したが、実際には、プロを目指すのでない学生にとっては、ここまでして撮る必要があるのだろうか、と、思われた様である。実際、この作品の撮影に当たっては、ほとんど私が撮りながら、学生に技術指導をする、という形で撮影が進み、実際に学生がカメラを構えて撮る場面は少なかった。

また、マニュアル調整の方法については、屋外では、ファインダーで映像を直接確認するしか方法が無いので、学生に見せる事が難しい。このような屋外撮影授業では、学生に見せられるように、小型のモニタテレビを持っていく必要があると思われる。

## 第7項 ま と め

観光ガイド映像の撮影に当たっては、自然を相手にする際の基本的な技術を身につける必要があるが、それと同時に、一般の観光客の居なくなるまで待つことなど、カメラマンとしての基本ルールも教育する必要がある。

## 第4節 稚内サイコロの旅

### 第1項 目 的

深夜のバラエティー番組のようなイメージの作品を作る。

## 第2項 機 材

Hi8 カメラとノンリニア編集パソコン

## 第3項 内 容

サイコロを振って、出た目に従って、あらかじめ決めてある6通りの行き先のうちから、1カ所に向かい、そこでまたサイコロを振って出た目に従って、行き先を決める、という形式で、稚内市内を旅して、稚内名所を紹介していこう、という内容の作品である。

このアイデアは、「北海道テレビ (HTB)」という北海道ローカルテレビ局が、深夜枠に放送している「水曜どうでしょう」という番組と同じものを、稚内でやってみよう、というものである。

この案組の人気コーナー「サイコロの旅」では、2人の人物が、サイコロを振ってそれによって、行き先を決める、という形式で、東京から、札幌まで、制限時間内に帰ってこれるか、というような、構成となっている。サイコロの出た目での行き先はあらかじめ決められておりたとえば、出る目によっては、東京から福岡に行ってしまうなど、目的地と全然反対の方向に行ってしまう事もある。視聴者は、むしろ、登場人物が、目的地からどんどん離れたところに行ってしまうと、途方に暮れる光景を見て楽しむのである。(そして、大抵の場合、運の悪い方に事が進むのである。)

学生3人が車で市内に出かけ、1人がカメラ撮影を行い、2人が登場人物となる形式で収録したものである。

## 第4項 撮影場所

稚内市内各所。サイコロの目が出なかったので、宗谷岬までは行かなかった。

## 第5項 内容上の問題点

この作品は、偶然性によって、何が起こるか分からない所に面白さのある作品である。しかし、単に、あちらこちらに行くだけでは、見ている側の興味が続かない。この作品のモデルになったテレビ番組は、出演者のキャラクターによって人気のある番組である。しかし、学生が作った場合、その学生のキャラクターを知っている人しか面白さを感じられないという問題がある。

このような場合、見せる対象が限られているのなら良いが、一般に見せるのであれば、もう少し別の工夫が必要である。

たとえば、サイコロの偶然性に期待しつつ、稚内市内の名所巡りをして、稚内紹介をする、

という様な内容にする方法である。

しかし、そのようなことができるのか、と、疑問を持たれるかも知れないが、簡単な話である。この作品は、生中継ではなく収録である。つまり、希望の目が出るまで、やり直せばよいのである。それは、インチキだと思われるかも知れないが、目的が稚内紹介であり、サイコロ振りはそのための演出なのだから、構わないのである。

## 第6項 学生指導上の問題点

この作品の収録に当たっては、教員が付き添わずに学生だけで行った。その結果、カメラワークなど基本的な所で、見苦しい点が多々見受けられる。また、作品の性質上、外で延々と撮ってきたテープの中から、使える部分を抜き出して編集する必要があった。

録画時間が30分以上、と長いので、全てをコンピュータでキャプチャーして行うことができず、あらかじめビデオテープ上の、使える場所を抜き出してキャプチャーしてつなげる、という方式で編集を行った。

1回の偶然性に期待しての番組作りの様な方法は、内輪の人間にとっては、おもしろいかも知れないが、一般の人にも面白いと思われる作品を作るためには、十分な企画と、演出が必要であることを学生に指導する必要がある。今回もそのような指導を行ったが、結局、取り直すレベルまで、企画を練り直すことができなかった。

## 第7項 ま と め

ドラマや、バラエティー番組の様な作品を作るには、テレビと全く同じ様にやっても、だめである。それは、テレビ等では、登場人物が、芸能人であり、面白さの多くが、そのキャラクターや演技力に支えられているからである。

学生が、このような作品を作る際には、十分な企画、演出が必要である。

## 第5節 ビートに乗って学校紹介

### 第1項 目 的

ノンリニア編集ソフトの能力を活用して、音楽と合わせた新しいイメージ映像を構成する実験的な作品を作る。

### 第2項 機 材

Hi8カメラとノンリニア編集パソコン

## MIDI 音楽作曲ソフト

### 第3項 内 容

学校内の各所を静止画で撮影し、1秒に3カット程度の映像をつなぎあわせる。その際に、オリジナルの音楽をあわせて、新しい映像イメージを作る。

場面のつなぎにおいても、単に場面を切り替えるだけではなく、ノンリニア編集ソフトの持つ場面切り替えの様々な機能を使い、新しい視覚効果を持ったものとする。

このような作品は、最近では、アニメやドラマのオープニングに使用されており、たとえば、アニメーション「エヴァンゲリオン」では、90秒間に、90カットが挿入され、ドラマ「ケイゾク」では、115秒間に880カットが使用されている。(カット数は概数。)

### 第4項 撮影場所

学校校舎内の各所を200カット程度撮影した。教室や階段、コンピュータ室はもちろん、消火栓のランプや、パソコンの電源スイッチなど、一見しただけではどこを撮影したのか分からないようなものも多数含まれる。

### 第5項 撮影、編集の問題点

撮影上の問題は、カット数の多さである。重複することなく、200カットもの撮影をするのは、なかなか難しい。また、撮影の方法も、この場合は、ビデオというより、スチルカメラの撮影に近い。スチルカメラの撮影では、対象物のどの部分をどのような大きさで切り取って映像とするのか、という部分に、センスが必要である。漫然と撮るだけでは、見る側にインパクトを与えることはできない。

しかし、ここでは、じっくり見る作品ではないことと、カット数を稼がなければならないことなどから、あまり、スチルカメラ的畫面構成にこだわらないこととした。

編集に於いては、音声に映像をあわせるタイミングが難しい。ここでは、テンポの良さと、現代的イメージを強調するために、テクノ系の音楽を作曲して使用した。テクノの良いところは、1曲の中で、テンポの変化が無いことである。(テクノにも例外はあるが、本論の主題では無いので、ここでは触れない)

ここで用いた技法の様に、あらかじめ音楽を決めておき、それに映像をあわせていく、という方法は、商用のビデオ編集では、むしろ当然のように使われているが、今回の演習では、この1作品だけであった。

## 第6項 構成上の工夫

各シーン間のつながりには、なんの脈絡も無いつながりとなっている。このような構成は、一種謎解きのような魅力を持っている。

たとえば、ドラマ等でも、自分の良く知っているところがあると、親近感を覚えるのと同時に、別の場所を映したのを見たときにも、ここはどこだろう、と、考えることに楽しみを感じる人も多い。

この作品は、全てが学内、という条件で作ってあるので、一つ一つのシーンが、どこなのかを類推する、という楽しみもある。最近では、コマ送りのできるビデオデッキも安価で入手できるので、1コマづつをじっくり見て考えていく、というような、今までとは異なった映像の楽しみ方ができるようになってきた。この作品は、そうした、新しい方向性を目指した作品となっている。

## 第7項 学生指導上の問題点

この作品については、学生の創造性に任せることとし、あまり、細かな指導は行わなかった。始めのイメージとして、学生のイメージが固まっているので、あとは、それを撮影し、編集する技術的な問題である。このように、始めのイメージが決まっていれば、それを実現する際には細かな指導は不要で、自分でマニュアルを読みながら操作を学習していくことで、十分に目的を達することができたと言える。

## 第8項 ま と め

本作品は、新しい実験的な試みであるが、実は、既にテレビ局などでは使われている手法であり、学生もそれについての十分なイメージを持っていた。

そのため、今回の場合、簡単な技術的指導のみで、目的を達することができたが、イメージが固まっていない、全く新しい試みをする場合には、おそらく、教員と十分な打ち合わせを行い、イメージを作り上げていく必要があるものと思われる。

## 第6節 やり残したこと

今回のビデオ制作では、スタジオを使って、討論を行ったり、ミニドラマを作る、というような作品を作ることができなかった。これは、単にやりたい人が居なかった、ということだけではなく、こうしたスタジオ収録のドラマなどは、入念な脚本作りが必要であることから、むしろ、撮影さえすれば、ある程度の物ができる、観光案内等に流れた物と思われる。

こうした問題を考え、今後は、単に撮影技術の演習だけでなく、きちんと企画して、脚本を

つくり、セットも作る、というような演習を行っていきたい。

## 第6章 ま と め

本論では、本学に於いて行われている AV 関連科目の実習を通して得られた事例を考察し、特に、2 年次におけるグループ制作課題の内容に関しての考察を行った。

限られた機材と時間の中で、まとまった作品を作り上げるために、考慮すべき問題点を詳細に論じることで、今後の AV 教育の方向性を示すことができた。